

Je eigen videoworkshop met Wink

Kijk, zo doe je het!

Als Clickx-lezer word jij regelmatig door familie en vrienden aan de mouw getrokken als ze een computerprobleem hebben. Maar het is niet altijd even simpel om van op een afstand alles netjes uit te leggen. De oplossing? Blik de hele procedure in met Wink, en mail hen je eigen workshopfilmpje door. TOON VAN DAELE



WAT DOEN WE?
- EEN ANIMATIE MAKEN (IN FLASH-FORMAAT) WAARIN WE EEN COMPUTERPROBLEEM UITLEGGEN

WAARMEE?
- WINK 2.0 (OP ONZE SITE)

DUUR?
- 1,5 UUR

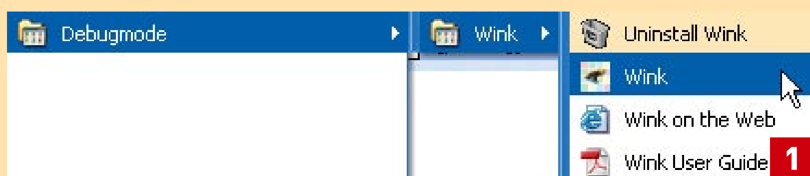
MOEILIJKHEID?



Het is een huizenhoog cliché, maar een beeld zegt soms meer dan 1.000 woorden. Zeker als je die beeldjes tot een animatiefilmpje aan elkaar weet te rijgen (en je daarbij ook nog eens commentaar kan inspreken). Dat is precies wat Wink doet: deze gratis tool maakt automatisch screenshots en kan tevens je stem opnemen. Elk screenshot komt in een apart frame terecht, en samen vormen die opeenvolgende frames een filmpje. Opslaan kan onder meer in het populaire Flash-formaat, of als uitvoerbaar exe-bestand. Ideaal dus als nonkel Jos nog eens aan de telefoon hangt met alweer een computervraagstuk. En met zo'n visuele workshop maak je gegarandeerd indruk!

STAP 1 / BINNENHALEN EN INSTALLEREN

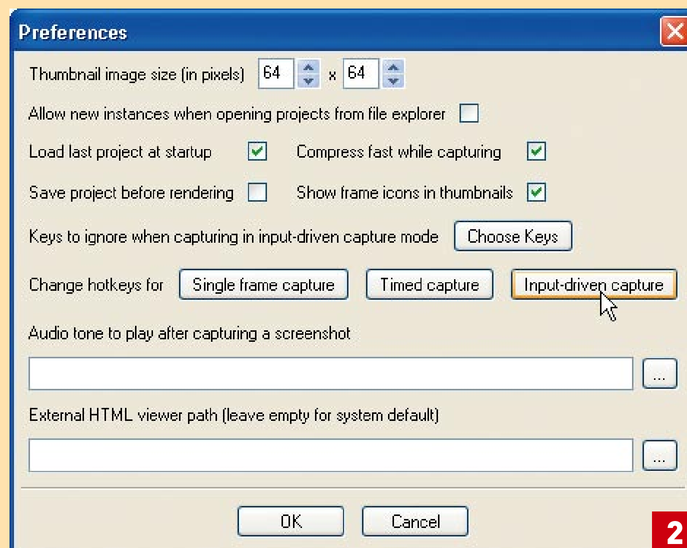
Wink 2.0 voor Windows – er bestaat ook een iets oudere versie voor Linux – kan je downloaden op onze site www.clickx.be: klik op **Aanvullers 128**. Zodra je het zip-bestand (2,76 MB) hebt uitgepakt, dubbelklik je op **wink20.exe**. Verklaar je akkoord met de gebruiksovereenkomst en kies een geschikte installatiemap. Standaard is dat **\Program Files\DebugMode\Wink**, maar dat heb je via de **Browse**-knop snel aangepast. Druk daarna op de knop **Install**. Beantwoord de vraag **Create a Program Group for me in the Start Menu** bij voorkeur met **Ja**. Als je vervolgens de Windows **Start**-knop indrukt, kan je Wink opstarten via **Alle programma's, Debugmode, Wink** (zie afbeelding 1). Je vindt hier trouwens ook een Engelstalige handleiding in pdf-formaat (36 pagina's).



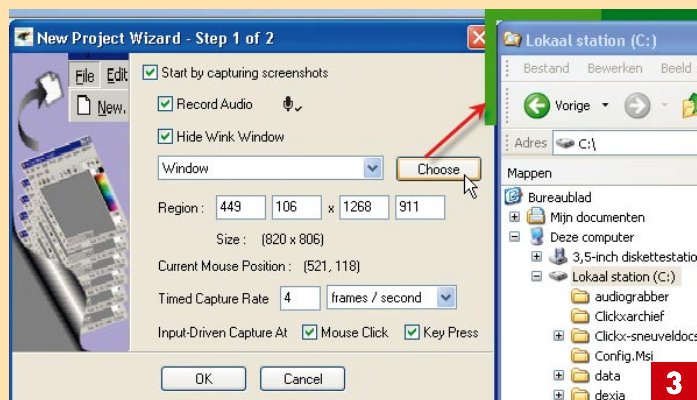
Wink laat zich in een oogwenk installeren.

STAP 2 / INSTELLINGEN AFSTELLEN

Vooraleer je Wink je schermcapriolen laat vastleggen, loop je best een paar instellingen na. Open alvast het menu **File** en kies **Preferences** – de optie **Languages** bevat jammer genoeg geen Nederlands. De meeste opties uit dit dialoogvenster zullen je wellicht Chinees lijken (zie afbeelding 2). Niet zo erg, want de standaardinstellingen zijn prima. Controleer wel even bij **Change hotkeys for** of de drie sneltoetsen die je straks nodig hebt voor het vastleggen van de schermafbeeldingen voor jou oké zijn (standaard zijn dat **Pause**, **Shift+Pause** en **Alt+Pause**). Ben je van plan om Wink je hele scherm te laten opnemen (en niet enkel een venster), stel de schermresolutie dan bij voorkeur in op (maximaal) 800x600 pixels. Dan heb je meer kans dat de kijker het filmpje in z'n geheel, zonder scrollen, kan bekijken. Bevestig eventuele wijzigingen met **OK**.



De standaardinstellingen voldoen gewoonlijk.



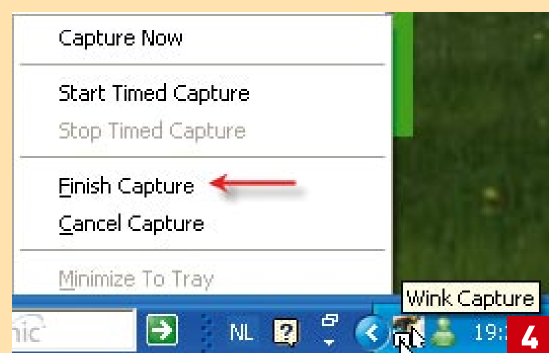
Leg het 'object' vast dat je wil inblikken.

STAP 3 / NIEUW PROJECT OPSTARTEN

Je bent nu klaar om aan de slag te gaan! Onze voorbeeldsituatie is de volgende: je wil aan nonkel Jos uitleggen hoe je vanuit Windows Explorer een bestandsextensie aan een ander programma kan koppelen, zodat niet langer Photoshop opstart als hij een jpg-bestandje aanklikt. Open hiervoor alweer het menu **File** en kies **New**. De wizard **New Project** schiet wakker. Laat alvast het vinkje staan bij **Start by capturing screenshots**. Open vervolgens Windows Explorer, positioneer het naast het venster van de wizard, en geef die te kennen dat je geen **Screen** maar een **Window** wil vastleggen. Druk daarna op de knop **Choose** en klik het venster van Windows Explorer aan (zie afbeelding 3). Dit krijgt nu vier groene hoeken mee. Wil je dat Wink straks automatisch screenshots maakt zodra je een muistoets indrukt of een toets aanklikt, laat dan zowel het vinkje bij **Mouse Click** als bij **Key Press** staan. Wil je tegelijk ook commentaar opnemen, plaats dan een vinkje naast **Record Audio**. Bevestig met **OK**. In het tweede venster van de wizard zie je de sneltoetsen nog eens staan, waarna je de knop **Minimize to tray** indrukt.

STAP 4 / OPNAMES MAKEN

Nu hoef je eigenlijk alleen nog je uitleg te doen, net alsof nonkel Jos naast jou aan de pc zit. Als je de audio-optie geactiveerd hebt, vergeet dan best niet de microfoon in de hand te nemen. Hoe zorg je er nu voor dat Wink de opnames regelt? Zorg alvast dat het venster van Windows Explorer actief is. Telkens je nu op **Pause** drukt, neemt Wink een screenshot van het venster. Dat kan gelukkig ook 'automatischer'. Druk je de toetsencombinatie **Alt+Pause** in, dan neemt Wink screenshots bij elke toetsaanslag en/of muisklik (afhankelijk van je instellingen in stap 3), tot wanneer je nog een keer op **Alt+Pause** drukt. Ga je voor **Shift+Pause**, dan neemt Wink non-stop screenshots, tot je weer die toetsencombinatie kiest. Is je demonstratie afgelopen? Klik dan met de rechtermuisknop

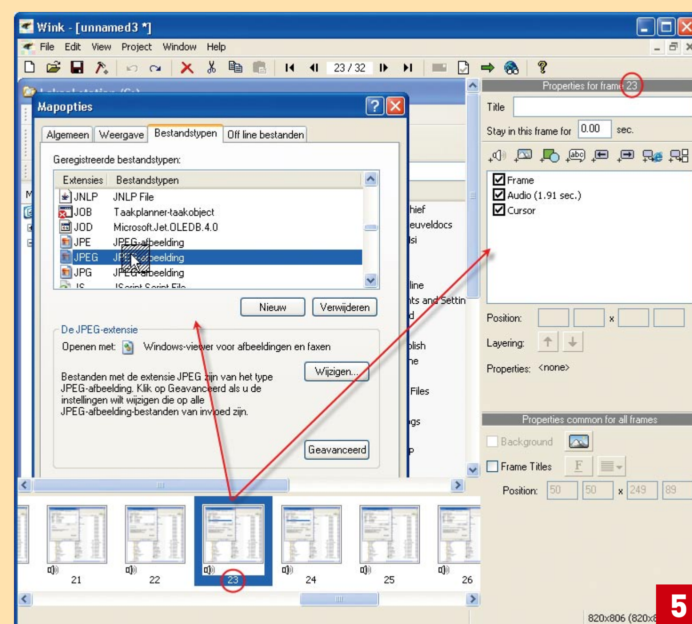


Vergeet niet te stoppen!

op het Wink-icoontje in de Windows-taakbalk en kies **Finish Capture** (zie afbeelding 4). Praktische tip: werk je presentatie niet te snel af, zodat Wink je bewegingen vlotjes kan bijbenen.

STAP 5 / WERKEN MET FRAMES

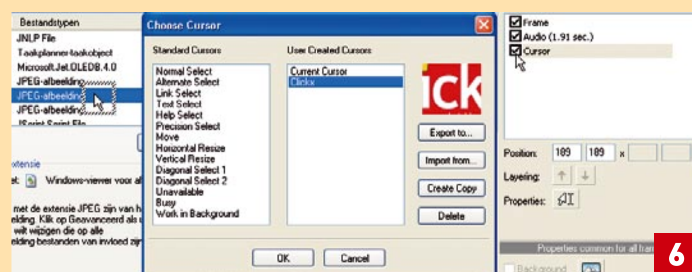
Je belandt nu opnieuw in het hoofdvenster van Wink. Onderaan staan alle screenshots – voortaan frames genoemd – chronologisch opgelijnd. Klik je een frame aan, dan verschijnt het uitvergroot in het werkgebied (zie afbeelding 5). Geselecteerde frames laten zich makkelijk verplaatsen door ze met de muis te verslepen (wat wellicht niet het gewenste effect geeft als je ook audio had opgenomen). Frames wissen is net zo makkelijk: gewoon selecteren en op de **Delete**-toets drukken. In noodgevallen kan je altijd nog naar **Edit**, **Undo** teruggrijpen. Je kan voor elk frame ook instellen hoelang het bij het afspelen zichtbaar moet blijven. In het eigenschappenpaneel rechts hoef je hiervoor alleen maar het aantal seconden in te vullen bij **Stay in this frame for ... sec.**



Elk screenshot belandt in een apart frame.

STAP 6 / SPELEN MET CURSORS

Als je een frame bekijkt, dan merk je dat Wink ook de muiscursor mee heeft opgenomen. Die verschijnt in het werkgebied erg opvallend, in een gearceerd blokje. Handig is nu dat je die cursor met de muis nog naar een betere positie kan verslepen. Dubbelklik je (met de échte cursor van Wink) op dit blokje, dan verschijnt er een dialoogvenster



En waarom niet je eigen cursor?



van waaruit je eventueel een andere cursor kan selecteren (zie afbeelding 6). Via de knop Import from is het zelfs mogelijk hiervoor uit een eigen ontwerp te putten! Ben je de cursor in de geselecteerde frames liever kwijt dan rijk, verwijder dan het vinkje naast Cursor, in het eigenschappenpaneel. Dat geldt trouwens ook voor andere objecten (zoals audio) die in dit paneel vermeld staan.

STAP 7 / TEKSTBALLONNEN TOEVOEGEN

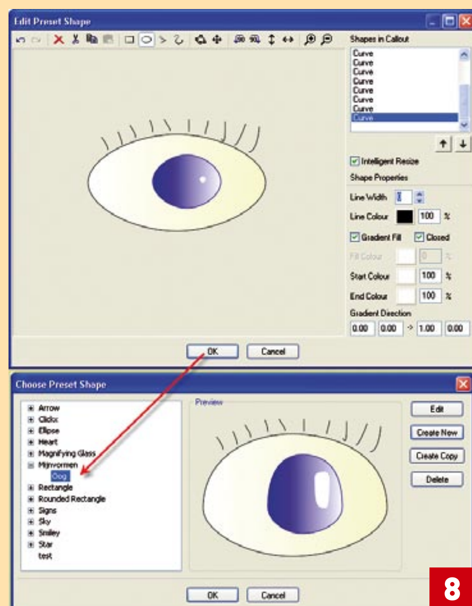
Schieten sommige plaatjes toch tekort, dan kan je die nog altijd verduidelijken met eigen tekstballonnen. Selecteer een of meer frames, en klik op het knopje Add Textbox in het eigenschappenpaneel. Standaard verschijnt er nu een geel tekstkader, centraal in die frames. Net als bij de cursor kan je dit kader met de muis verslepen. Dubbelklik je erop, dan verdwijnt de standaardtekst om plaats te maken voor je eigen pennenvruchten (zie afbeelding 7). Had je een ander ballonnetje op het oog, dan kan je dat gebruiken: klik maar even op Choose Callout, alweer in het eigenschappenpaneel. Je krijgt nu een hiërarchisch geordende lijst van tekstkaders te zien, waaruit je het gewenste ontwerp maar hoeft te selecteren. Bevestig je keuze met **OK**. Ook lettertype en uitlijning van de tekst laten zich eenvoudig aanpassen: daarvoor staan de knopjes Choose Font en Choose Text Align ter beschikking.



Tekstballonnen maken het extra duidelijk.

STAP 8 / ZELF ONTWERPEN

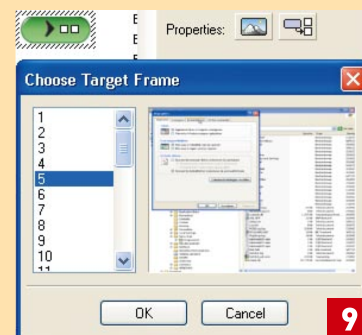
Op een gelijkaardige manier kan je ook afbeeldingen (Add Image) en allerlei vormen (Add Preset Shape) aan frames toevoegen. Al deze objecten kan je niet alleen bewerken, maar ook helemaal zelf creëren. We geven een voorbeeld. Druk op Add Preset Shape, waarna je in het dialoogvenster de knop Create New indrukt. Geef een geschikte naam aan je ontwerp (bijvoorbeeld *Eigenvormen.Oog*) en bevestig met **OK**. Een minitoepassing duikt nu op. Standaard wordt je object al met een paarse rechthoek opgevuld, maar die kan je eventueel wissen (met Delete). Via de knopjes bovenaan teken je nu zelf de gewenste vorm(en). Rechts bepaal je lijndikte en -kleur, en ook de vulkleuren van het object. Wil je een object schalen, vervormen of roteren, selecteer het dan en druk op het bijhorende knopje, in de werkbalk bovenaan. Bevestig met **OK** als je ontwerp klaar is (zie afbeelding 8). Selecteer het en druk nog een keertje op **OK**: ziedaar, het verschijnt nu netjes in het frame!



Voeg een persoonlijke touch toe!

STAP 9 / KNOPPEN TOEVOEGEN

Met hetzelfde gemak voeg je ook allerlei knoppen toe aan je presentatie. Er zijn vier soorten, en ze zijn stuk voor stuk vertegenwoordigd door een eigen knopje in het eigenschappenpaneel: Add Previous Button (brengt de kijker naar het vorige frame terug), Add Next Button (voert hem naar het volgende frame), Add Goto URL Button (roept een webpagina op) en Add Goto Frame Button (leidt hem naar een specifiek frame van je presentatie). Nemen we dit laatste als voorbeeld. Selecteer het gewenste frame en druk op het knopje. Er verschijnt een venstertje waarin je weinig meer hoeft te doen dan het doelframe aanstippen (zie afbeelding 9). Standaard verschijnt nu een groen knopje in het midden van je frame, dat je echter net als andere objecten kan verslepen. Druk je in het eigenschappenpaneel op de knop Choose Image, dan kan je die knop ook door een eigen afbeelding vervangen. Voor alle duidelijkheid laat je zo'n knop best vergezeld gaan van een tekstballonnetje met verdere instructies.

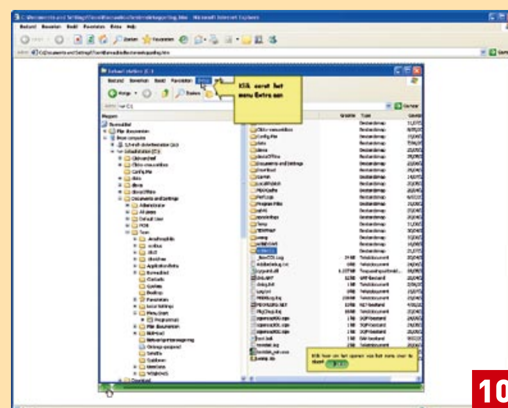


De kijker hoéft niet braafjes van A tot Z te gaan!

STAP 10 / FILMPJE INBLIKKEN

Prima, je hebt je presentatie afgerond. Nu is het de hoogste tijd om die in te blikken. Je doet er wel goed aan je project eerst te bewaren via File, Save. Het wordt dan opgeslagen in Winks eigen wnk-formaat – handig als je achteraf nog aan de presentatie wil sleutelen.

Met dit wnk-bestand springt nonkel Jos natuurlijk niet ver! Die verkiest wellicht een Flash-bestandje (swf) of – beter nog – een uitvoerbaar exe-bestand. Open daarvoor het menu Project en kies Settings. Kies bij Output File Type het gewenste formaat en tik meteen een geschikte bestandsnaam in. De andere instellingen kan je in principe ongemoeid laten. Enable Audio Output lijkt een logische keuze als je inderdaad met audio werkt, en Add control bar to flash output maakt het de kijker makkelijker om zelf de voortgang van de animatie te bepalen. De optie Add preloader to flash output zorgt ervoor dat er een voortgangsbalkje te zien is bij het inladen van het Flash-filmpje. Bevestig met **OK**, en kies in hetzelfde menu vervolgens de optie Render. Even later is het filmpje klaar. Heb je voor het swf-formaat geopteerd, dan genereert Wink ook een bijhorend html-bestandje van waaruit je de Flash-animatie makkelijk kan opstarten (zie afbeelding 10). ♦



Het resultaat kan je rustig in je browser bekijken.